少女·夢·天使

天使養成



千萬顆皎潔新星閃爍在
同樣的夜空中
只有夢使她們不同

在這星光燦爛的夜晚
天使將會傾聽少女們最真摯的心願……… 在遊戲中，你將扮演那名天使，
帶領女孩進行各項試煉，向天使之路邁進！
文字、社會、魔法、音樂、美術、體能…… 繁重的課程、艱難的訓練，
加上各式各樣的特殊事件…… 天使，你要如何實現她們的心願？



遊戲工場

GAME FACTORY

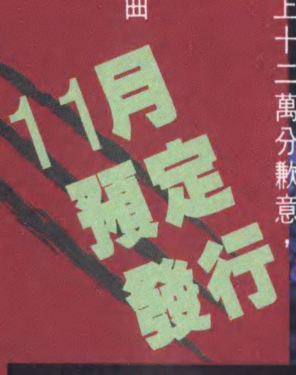
第一期
秋季刊
1994
漢堂贈閱

專訪炎龍騎士團製作小組
維納斯的誕生
一談光碟電子小說人面蛾
聯華16位元遊樂器大公開
三口組座談
（專業雜誌！專業評論？）

電子小說

人面蛾

使我們必須忍痛先只推出光碟版！因爲人面蛾精彩的內容（近400MB），和我們對品質的要求，漢堂在此對沒有CD-ROM的朋友致上十二萬分歉意，聲光旋風即將席捲全台！配合近百種逼真音效，首次收錄在12首精緻音樂中，加上主題歌曲"只愛我"及同名演奏曲百餘幕動靜態場景畫面，40餘萬字精彩劇情，







「當時一個出名的造墓家族，只剩兄弟兩人，靠著祖傳的祕方繼續為王公貴族服務。」

「我們不要管那些了。這裡真的有人住嗎？」珊珊用害怕的口氣說著，然後往四周看了一看。

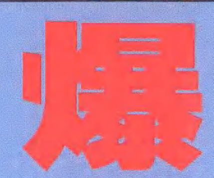
光碟版人面蛾

小說  動畫 ✚ 音樂原聲帶!!

現已發行　建議售價480元







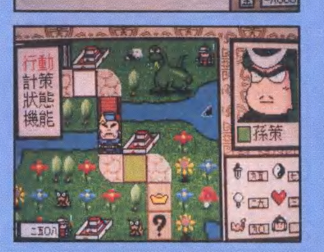




爆笑三國志

益智棋盤遊戲





劉備：「嘿嘿！運氣來時擋都擋不住！居然讓我在拍賣場低價買到太史慈這員猛將，孫策………看來你氣數已盡，就等著我來接收你的城池吧！『哈哈！』

廖化：「恭喜主公即將完全統一大業。眼前來到天水城外，有袁紹手下的猛將文醜駐守該城，請主公裁示。」

劉備：「唉～蜀中無大將，太史慈又是菜鳥，我看就廖化做先鋒，老將黃忠主中軍吧！」

主將交鋒，劍影刀光………這時，遠在南皮的曹操剛走出７－１１，看樣子買到了一個不錯的計策………

曹操：「卯死了！卯死了！孫劉兩軍這一仗，我坐收漁利就對啦！不過～手上這"暗渡陳倉"之計該用在誰身上呢？嘻嘻～袁紹！安捏都丟啦！『哈哈！』

主編心事

說起來，製作遊戲的人是最沒有福氣的，千方百計、費盡心思地想作好遊戲，可是在遊戲推出市場之後，幾乎每位製作者都不會想再玩第二遍，因為已經摸得滾瓜爛熟。不過我確定的一點是一他們永遠對下一個遊戲充滿了希望。但是，我不知道辦雜誌跑採訪的人，特別是在遊戲製作報導第一線的記者們，在長久地優先於玩家之前接觸遊戲的內幕消息，是時常保持一份熱情的心等待迎接新消息，或者是早已痲木了呢？還有，玩家花了錢買了遊戲，是玩得很窩囊？還是很盡興呢？不知道，但這是我的心事，您的心事呢？有空的話歡迎說來聽聽。

這一期我們除了介紹遊戲之外，並要回答幾位玩家的來信。在跟國內幾位休閒軟體雜誌的主編交換過意見後，也得到他們誠懇而正面的答覆，是什麼呢？請看『三口組』。

CONTENTS 目錄

遊戲工場俱樂部會員徵求辦法

嗨！歡迎加入我們的會員俱樂，會員獨享多項權利哦！包含：一年四次季刊直寄；無條件參加漢堂所有的活動，有抽獎或贈品....等。會費一年只需要100元，請以現金方式劃撥到以下帳戶即可。

劃撥帳號：4147273 7

戶　　名：漢堂國際資訊有限公司

別忘了在劃撥單後面註明

『我要成為遊戲工場俱樂部的會員』！

發行人　趙浩然
主編　曾一正
美編　侯麗君
特約作家　林建中，黃啓禎，葉明璋，李永治，林仁川，鄭文威，羅元聰，李朝陽
地址　高雄市一心二路157號11F之1
服務電話　(07)335-6474
傳真　(07)339-1230
劃撥帳號　41472737
戶名：漢堂國際資訊有限公司



專訪炎龍騎士團製作小組

採訪整理：鬼腳七

『炎龍騎士團』自從五月推出以來，六月份起在國內的休閑軟體雜誌票選排行榜上，已經連續進榜五個月以上，其中更有三個月份進入前六名，竄升第三名，屈居在兩部日文遊戲之下的佳績，可見得這套策略遊戲的魅力確實不同凡響。記者特別利用該小組在策劃下一部力作之前，訪問了這個小組的成員－負責程式的林仁川以及美術王樑華兩位先生：

鬼腳：談談你們這部遊戲的構想由來吧！

小華：『炎龍騎士團』的企劃設定是“冠軍”李永治（目前已陣亡@#．．．），他原本想找我們做一個以“鋼彈”這一類造型爲主的機械人戰略遊戲，但因我很“瘋”「光明與黑暗」這種模式的遊戲，於是在大家“和諧的協商”之下．．．，終於改做「光明」這類的模式。

鬼腳：許多雜誌的評論都說『炎龍騎士團』很像SEGA的「光明與黑暗」，不知你們有什麼看法？

阿川：若說這樣的方法是抄襲，那麼幾乎國內的所有遊戲都有抄襲其他國外遊戲之嫌，問題在於多少而已。事實上，『炎龍騎士團』也只有戰鬥模式這部份像「光明」，其他的則可以說是兩回事。我們並不排斥摹仿，若整個遊戲能表現得當，玩家玩得高興，反而有許多玩家鼓勵這種做法。若我沒記錯，『炎龍騎士團』是國內第一個使用這種模式的遊戲，我想這總比炒冷飯要好，例如國內流行「太空戰士」時，大家就一窩蜂的採用它的模式，流行「勇者鬥惡龍」時，也是同樣的情形，不是嗎？

鬼腳：你們會繼續這麼做嗎？

小華：其實在累積足夠的經驗之後，我們會尋求自我突破，做一些想做而且眞正有創意的事。

鬼腳：看樣子，你們已經爲下一部遊戲規劃出大概的輪廓了，待會兒我再慢慢的發掘出來。其次我想請問小華，你對自己在『炎龍騎士團』裡的美術表現滿意度如何？

小華：當時很滿意！但或許是經驗的累積和看的遊戲多了，現在再回顧起來，簡直就想找個洞鑽。舉例來說像用色太亮，造型太樸素等等．．．，現在都覺得太不滿意了！或許只對一些動畫的點子如法術效果覺得還可以。

鬼腳：從『炎龍騎士團』或『爆笑三國志』的畫風來看，我覺得你似乎比較喜歡冷面笑匠式的幽默和強烈的畫風。

小華：對！如果說畫風可以分爲稀飯和牛排等等，我是喜歡重口味的，哈哈！

鬼腳：林仁川，你的寫作歷程似乎很豐富，可否自我介紹一下？

阿川：我的第一個作品是「勇者鬥惡龍１」，那是六年前由我的同學高經義負責程式，我則做其他所有的工作包括美工、文字、音樂等等！你知道嗎？高經義當時是個遊戲盲。大四快畢業前，我們做了勇鬥２，工作分配和組合仍是同第一代。在我退伍後，我們又做了勇鬥３，這次的組合仍是同前，但是美術方面則是台北某公司負責的。我那天才同學還是個遊戲盲。

鬼腳：你在進入漢堂前後做過那些遊戲？

阿川：首先是『風塵三俠之金箭使者』。因爲我當時認爲最好的ＲＰＧ模式是勇鬥的移動介面加上夢幻之星的戰鬥方式，如此便產生了『風塵三俠』。原來希望它的戰鬥是可愛但正經的風格，但因當時與漢堂是屬於外製的合作關係，美術方面的掌控不易，反而呈現較逗趣的風格，誤打誤撞的結果卻是有許多玩家喜歡這種風格。

鬼腳：再來就是『炎龍騎士團』囉！

阿川：我一直很想做ＳＬＧ類型的遊戲，因爲ＳＬＧ在程式上的挑戰性較高，我指的是人工智慧這方面。ＲＰＧ只要製作者鍥而不捨，有耐心便可以做出來；ＳＬＧ卻需要程式在人工智慧上嘔心瀝血的下功夫，才能達到水準以上，而且戰場的配置也是一門高深的學問，在遊戲完成前，還需反覆的測試，以調整到最佳爲止。

鬼腳：對於『炎龍騎士團』，你覺得較不滿意和有待改進的地方有那些？

阿川：操作介面稍嫌單調；戰場配置並非很流暢；有時很沒技術性的讓玩家多走了許多冤枉路；大頭目的人工智慧也不夠高，有點呆呆的；ＮＰＣ的表現若能再生動點就好了！

鬼腳：從你在程式上的表現和剛才所講的弱點聽來，我想你是個玩家至上型的遊戲寫作者，但是通常“玩家至上”代表的是“作者疲累”，程式上爲了給玩家

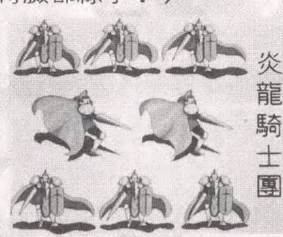
方便，反而複雜度提高，導致BUG容易產生，若是非致命性的BUG，往往便成了俗稱的秘技，是不是？還有你們是否打算寫第二代，玩家至上的原則，是否會在『炎龍騎士團２』中繼續秉持下去？

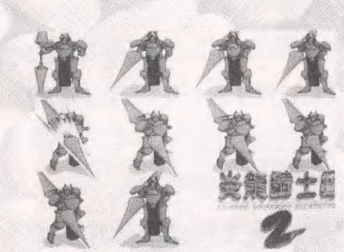
阿川：『炎龍騎士團２』的操作會比第一代方便，介面更親切，更人性化！而且戰場配置是由葉明璋（資深玩家，做過天外劍聖錄、大戰略１等遊戲）擔任，我們對他深具信心，相信在這方面會做的比第一代好！

鬼腳：我在看『炎龍騎士團』的戰鬥時，常常覺得這是對程式的一大挑戰，為了讓美術人員盡情的揮灑，你這邊遭遇過什麼問題？

阿川：這種戰鬥是我第一次嘗試，在製作期中，小華給我的“重口味”敵我戰鬥動畫越來越龐大華麗，在程式上必須時常變動。戰鬥效果完成時再讓他看過，因為戰鬥動作的設定是小華，有時在程式方面往往一天只能完成一個人的動作，也因此戰鬥是我最滿意的部份。

小華：透露一點，『炎龍騎士團２』的戰鬥會比第一代更華麗。（一旁的林仁川聽得臉都綠了！）





鬼腳：戰鬥動畫往往是玩家又愛又恨的部份，遊戲中最有看頭和具動感的純欣賞部份，但是又臭又長的動畫往往會讓玩家想切掉它。

阿川：『炎龍騎士團２』的戰鬥動畫雖然龐大華麗，但我們會控制在一個動作只須２秒鐘以內完成。

鬼腳：王樑華對『炎龍騎士團２』的美術方面有什麼作法？

小華：因為我和另一位美術執行蕭敏男即將面臨應國家徵召的問題，所以我們會卯足勁把『炎龍騎士團２』做為入伍前的紀念代表作，讓大家記得我，嗚．．，所以在美術配色和動畫上都用更成熟的手法去表現，保證不會讓大家失望！

鬼腳：感謝兩位接受採訪，我們會繼續追蹤『炎龍騎士團２』的動態，給玩家更進一步的消息，再見！

聯華16位元遊樂器大公開

聯華16位元遊樂器大公開

採訪：鬼腳七

國內電子業的龍頭老大－聯華電子（以下稱為聯電），在費時數年的計劃與開發後，預計於明年暑假推出國人自行研發的第一部１６位元電視遊樂器，聯電將這部主機的競爭對手鎖定為超級任天堂１６位元主機，根據聯電的子公司－開發該系列遊戲卡匣的敦煌科技股份有限公司所提供的資料，記者在此將這部主機的內容與性能作首度的公開：

這部尚未命名的主機，有兩顆CPU：主CPU為68000，副CPU為6502，68000 的頻率是10.6MHZ，6502的頻率是約3.58MHZ，主系統的RAM為64K BYTE，次系統的RAM為32K BYTE。本系統中有兩顆聯電自行開發的特殊晶片，一顆是UM6618，此為背景及動畫處理器，另外一顆是UM6619，此為音樂、音效處理器及系統週邊控制器。它可以顯示的色彩是從32768色中選出256色充當調色盤，螢幕解析度320*240（水平*垂直）。在畫面效果上可以表現放大、縮小、旋轉、馬賽克、水晶球、視窗遮罩／透空效果、混色效果、水平／垂直扭曲效果以及透視效果。動態拼合的能力在一個圖場中可同時處理320個動態影像物件，每一水平掃描線可同時處理32 個動態影像物件，可達256*256個圖素。它所採用的音樂輸出是１６軌立體PCM音源，主機影像輸出端為AV及RF端子。

或許有讀者對以上這些數據資料沒什麼概念，記者鬼腳七特別請教了這部主機與超任及SEGA MEGA DRIVE的差異，以下分三方面比較：

1.系統上，以聯電主機的CPU速數（10.6MHZ）最快。另外VIDEO RAM 的容量也以該主機128K BYTE 為最大。

2.在背景層數上最多可達４層（背景層數會依顏色模式不同而變化），這些背景層中的每一層都可設定其顯示優先順序，馬賽克、上下、左右反轉、混色、捲軸等效果，除此之外，另有一特殊效果層，它除了具有一般層的各項功能外，並可做放大、縮小、旋轉、水晶球等特殊效果，還可再外加二層視窗遮罩層等等．．．，這些功能都較SEGA與超任主機為佳。

3.動畫處理上，不論是每一圖場處理320 個動畫影像物件的能力，或每一水平掃描線處理32個動畫影像物件的能力，以及每一動態影像物件的大小（ 256*256 PIXEL），均超越SEGA與超任主機。此外，動態影像物件還有256色模式、馬賽克、放大、縮小的效果，也是本主機較佳的特色。

在遊戲卡匣方面，卡匣的容量上限爲112 MB，卡匣上將有SRAM提供儲存功能，容量爲16 ～64 KB。相信另一令玩家矚目的消息是，台灣目前現有的遊戲軟體支援廠商有大宇、全崴、漢堂、精訊、鼎康、宏申、台軟、鉅崴、三協、熊貓以及敦煌計十一家廠商，第一步的支援計畫爲25個各類型遊戲；並將持續擴大軟體支援的基礎。鬼腳七相信，以多樣化的遊戲選擇、中文訊息的特點、及本國文化基礎的遊戲優勢，這部主機應可受到國內大多玩家的青睞，互相帶動國內TV遊戲的製作水準。

根據鬼腳七進一步的了解，這部主機除了搖桿的操作界面外，還將陸續推出多人搖桿、滑鼠、鍵盤、光槍、對戰連線（提供連線對打的功能）。爲了因應CD-ROM的市場流行趨勢，未來將會繼續推出CD-ROM之支援計畫。

根據了解，這部主機的價位尚未確定，但從聯華計劃進軍中國大陸消費市場的層面來看，在價格上應比超任主機具有更大的魅力，吸引玩家的購買慾望。

關於後續的消息，請期待鬼腳七爲您做更深入的報導。

（以上資料由敦煌科技股份有限公司提供，特此感謝。）

漢堂快報：

漢堂國際資訊有限公司在支援聯華１６位元主機的遊戲計劃中，已規劃一部角色扮演遊戲及一部益智棋盤遊戲（據信是以爆笑三國志的遊戲模式爲基底），參與其他共２５個遊戲企劃案，送交工業局的軟體五年工作室小組「產業獎勵補助案」審理之中。在這個計劃裡，政府將撥款補助相關的軟體業者，以鼓勵國內的休閑軟體工業起飛昇級。

漢堂選擇艱難的角色扮演遊戲做爲電視遊樂器的問路石，具有深遠的意義，記者鬼腳七將在本篇中陸續作TV GAME追蹤報導，請讀者耐心期待。

維納斯的誕生

談光碟電子小說人面蛾

鬼腳七

漢堂的電子小說『人面蛾』製作消息自從七月份本刊見載以來，有許多人透過電話、信件和經銷商管道詢問『人面蛾』的有關消息，不只是一般的遊戲玩家，有聲出版業界也十分關心她未來上市後，能否獲得台灣消費者的接納。

事實上，從日本這個人口有一億多的國家，其電玩業界與漫畫、卡通及音樂創作的親密關係來看，透過不同專業領域的結合，應該能將電腦新時代所揭櫫的“多媒體”“互動”“擬真”的意義更加的發揚光大。蔡振南先生執導的『多桑』這部電影，率先透過多媒體業者以記錄片的方式製作成光碟書，雖然這個舉動不乏試探市場接受能力的實驗性，其終究意義非凡。

回到輕鬆休閑的話題上，究竟『人面蛾』在這段時間裡，增加了多少特性是非需光碟這種儲存媒體不可的呢？





首先是他那高達三百多ＭＢ的音樂容量－包含主題曲（MAIN THEME）的１２首插曲，有如電影配樂般地在整部電子小說情節中出現，由於這是一部恐怖的驚慄小說，情節中需要烘托這種驚異主題的氣氛音樂，這些音樂是由光碟機播放出來的，

並非聲霸卡或ADLIB的音效卡所發出的。這些在錄音室中運用電子合成樂器演奏錄製而成的數位身歷聲立體音樂是由將門獅子吼這個音樂團體所創作的，包含其中的一首由男聲唱出的歌曲（只愛我），這個團體或許讀者感到很陌生，但是看完他們的戰績後，多少可以沖淡這種陌生感．．．

１９８７年ＩＣＲＴ第一屆音樂大賽校際賽“冠軍”
１９８９年全國第二屆熱門流行音樂大賽　“最佳創作獎”
１９９２年全國第五屆熱門流行音樂大賽　“最佳創作”
　：　　：　“最佳主唱”
　：　　：　“最佳團體第三名”
１９９２年全國第五屆中區熱門流行音樂大賽　“最佳貝斯手”
　：　　：　“最佳鍵盤手”

以下是『人面蛾』所有的音樂曲目：

只愛我（男聲主題歌）	夢魘初醒
傳說	只愛我（鋼琴獨奏）
公館	俏皮之樂
危機	波麗露舞曲
恐佈之夜	結婚進行曲
送葬進行曲	只愛我（演奏曲）

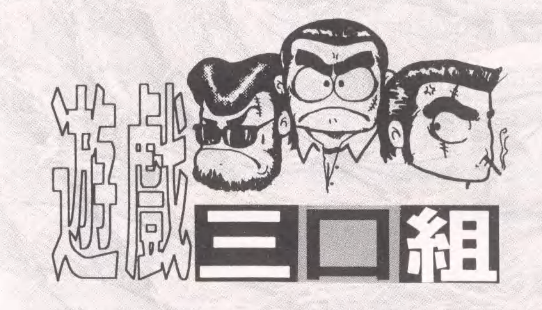
音效也是這部小說的重頭戲之一，多達７０餘種音效，包含各式爆炸、刀聲、氣氛音效、人聲及動物聲等．．．，想必有些讀者在電視外語片中聽過富國錄音室的配音。是的，『人面蛾』的音效便是由這家錄音室所錄製。在記者初次邂逅展示片時便曾領教過互動式的驚慄震憾力，在此特別警告心臟不好的玩家，千萬別在深夜裡大開聲霸卡音效，一人獨自“享受”這個遊戲！

另一個可觀的特點是美術部份，遊戲故事發生在偏僻遙遠的西洋公館裡，一共安排了將近一百多個動靜態場景，美術的部份是由鄭文威先生執筆，他並且運用了

３Ｄ　Ｓｔｕｄｉｏ製作出３Ｄ的片頭動畫，以導引出遊戲的特殊風格。為了遊戲所需的表現，鄭文威和程式林建中先生討論開發出了許多特效，利如純由程式表現的火燒場景，以及各種雨勢的表現等等．．．。

在前一期曾經提到『人面蛾』的劇情是與讀者以互動的方式進行，其中也考慮到了讀者不同的個性，在面對一件事時所可能產生出的想法，或者會採取的反應與做法會因人而異；有些人一本正經，也有人玩世不恭，甚至有隨時帶著有色眼鏡的人，這部小說都兼顧到了。在讀者的選擇之下，他有嚴肅的橋段，也有黑色幽默的劇情，有年輕男女之間的粉紅愛情，更有悲慘的家庭悲劇等，也因此，它的最終結局有十幾種之多。

這部小說即將在１１月底左右推出，由於內容的一再追加，使得原本在暑期推出的計劃延後至今。筆者認為未來文字小說若要在光碟這種媒體上大放異彩，則閱讀模式與多媒體的特性是必須要加以靈活運用的重點。如同期待維納斯的誕生，在眾神簇擁、繁花沫影之後的倩女身段，究竟是會廣受喜愛或是神聖不易親近呢？期待再期待．．．。



專業雜誌！專業評論？

你口（讀者）
我口（本刊）
他口（遊戲製作者）

三口有話說　請看『遊戲三口組』

／講重症

這一期，講重症在這個專欄裡要討論一個敏感的話題，那就是：每到季節交換的日子，為什麼會特別容易感冒．．．？不！不是，應該說是遊戲業者、玩家和遊戲專業雜誌之間十分敏感的話題－遊戲、雜誌與評論，有讀者來信提出一些問題，我們在此提出，並請到遊戲製作者也提出他們的看法，希望由三者之間的討論，能夠給三口們一個思考的空間。

****

（台中　陳順清　　專三）

講重正，你好！我是個每個月都常常要買三份雜誌以上的忠實玩家，每次我看著雜誌上的遊戲評論時，我經常在想，這些我常購買的“專業雜誌”，他們評了遊戲以後，誰來評這些評論呢？不知你了不了解我的意思？雖然説讀者就是要能分辨這些評論，而且要找出跟自己觀點相近的雜誌，可是我玩的遊戲不多，自認為不夠專業，看著每本雜誌有的評論觀點相近，有的差了十萬八千里，我都快眼花撩亂了，請提供一點意見如何？

（高雄　李叢運　　高三）

我正在唸高三，國小五年級時因為家中鼓勵學習電腦，卻“不務正途”漸漸喜歡上GAME，也玩了不少的GAME，有某些雜誌推崇的經典GAME，也有評論給分在中下等的GAME，可是在我玩這些GAME時，卻覺得有些GAME玩起來的感覺跟雜誌評論的相去甚遠。雖然我的玩GAME經驗不久，只有五、六年（我相信這種玩家同好應該不少），可是我認為有些經典遊戲“經典”的很主觀，也就是指寫GAME的人主觀限制玩家的玩法，和評GAME的人只在“好”GAME上用心，我玩GAME要求的是要有娛樂性，若是曲高而和寡，就算再經典也沒用，不是嗎？我經常打電話或透過BBS 和幾家遊戲公司的寫GAME的人聊天，他們也都認為許多時候，雜誌的評論十分武斷或持片面之詞，而忽略了作者的用意，有沒有可能貴刊能針對一些爭議性較大的遊戲，真的找到『三口』來座談，甚至請雜誌的評GAME人一起參加，不要爭辩，只是提各人的論點，讓我們同時評判這些人的觀點，找到自己的平衡點，否則專業的休閒雜誌再加上專業的評論，那一天成了一言堂，也許就不是玩家讀者之福了。

****

講重症：

還好陳同學只寫錯我姓名中的一個字，要是三個字都錯了，而且錯的很湊巧，這在若干年前是要被情報局請去喝茶的。

其實，一本雜誌創辦時多少都有他的宗旨存在，但是有時主編對遊戲評論所持的原則或立場，卻是未必會清楚明確的顯示在讀者面前。一來是遊戲評論何其多，每一篇都要由主編去和評論者仔細推敲再修改，實在不易。在評論者的喜好心驅策下，也許只玩了一下遊戲便逕行評論；或將遊戲如拆解槍枝般的細部分解評論，卻往往忽略了遊戲中很重要的整體遊戲性，重症對國外某雜誌的專業評論者的評論方式便十分欣賞，因爲在評論中他以一名玩者的身份論述在遊戲進行中所得的種種感想，諸多他提到的優缺點，是在種種因素下配合產生的，並經由循序的介紹下兼顧整體的遊戲性所提出的，因此較少突兀的感覺，當然這樣的評論在國內也有，只是少之又少。

二來，在台灣或許因爲遊戲雜誌的讀者並非很大的族群，在激烈的競爭下，誰也不願劃清明確的定位而失去讀者群，雖說這些雜誌看來有風格上的差異，但從開闢的專欄類型看來，其實是大同中存著小異的。

重症常在想，如果雜誌有如政黨政治，各人擁護的是那面清楚的旗幟和政黨理念，也許一些游離玩家（或初學者）能從中選出理想的擁護對象，並驅使雜誌以更成熟負責的態度面對文字消費者。

因此對於兩位先生所提的問題，筆者在下一期要請到幾位雜誌的主編談談他們對玩家所提的這些問題的看法，並陸續列出一些較受爭議的遊戲，看看雜誌的評論者和玩家以及原作者之間三口的對話，或許在較具互動性的對答之下，玩家能從中獲得較完整的訊息也說不定。既然電視台都開放省市長選舉的電視辯論會了，大家又何妨以開放的心胸，讓玩家、雜誌與製作者直接對話呢？

歡迎“你口”來信發表意見，有關遊戲的任何問題均可，
來信請寄：
高雄市郵政36-089號信箱
遊戲三口組　講重症　收
我們會在『三口組信箱』中為您解答，若意見屬於較多之輿論，則我們會在『遊戲三口組』特闢專欄解答。

漢 堂 產 品 目 錄

戶名:漢堂國際資訊有限公司　劃撥帳號:41472737　服務電話:(07)335-6474　傳眞:(07)339-1230

編　號	產　品　名　稱	遊戲類型	顯示模式	音　樂　音　效	硬碟	價格
CFC001	大戰略	策　略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	480
CFC002	隋唐群雄傳	策　略	VGA	AdLib／聲霸卡	無	460
CFC004	大時代的故事	策　略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	須	450
CFC005	大戰略補充資料	策　略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	150
CFC006	外星大富翁	益智策略	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	350
* GFC009	PC 原人 星戰天龍　二合一	動　作	VGA-EGA CGA/單色	AdLib／聲霸卡	無	260
* GFC010	福祿雙霸天 雷霆飛車　二合一	動　作 賽　車	VGA/EGA CGA/單色	AdLib/聲霸卡	無	260
CFC011	武林奇俠傳	角色扮演	VGA	AdLib／聲霸卡	須	460
* CFC012	狐狸精	動　作	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	300
* CFC013	西洋封神榜	動　作	VGA-EGA	AdLib/聲霸卡/ROLAND	無	300
* CFC014	魔法口袋	動　作	VGA-EGA	AdLib/聲霸卡/ROLAND	無	300
* CFC015	狂野飆車手	動　作	VGA-EGA	AdLib／聲霸卡	無	300
* CFC017	PC 原人 2	動　作	VGA	AdLib／聲霸卡	無	320
GFC018	天外劍聖錄	角色扮演	VGA (MCGA)	AdLib／聲霸卡	須	520
CFC019	風塵三俠之 金箭使者	角色扮演	VGA	AdLib／聲霸卡	無	450
* CFC020	火車大戰略	戰　略	VGA	AdLib-聲霸卡 SOUND GALAXY	無	400
CFC022	大戰略 II	戰　略	VGA	AdLib／聲霸卡	10MB 須	520
CFC023	魔宮救美	益　智	VGA	AdLib／聲霸卡	15MB 須	480
CFC024	勇者傳說	角色扮演	VGA	AdLib／聲霸卡／RL	須	480
CFC025	炎龍騎士團	策　略	VGA	AdLib／聲霸卡	須	520／570
CFC026	三國志	益　智	VGA	AdLib／聲霸卡		480
CFC027	人面蛾	電子小說	VGA	AdLib／聲霸卡／GM		未定 未定
CFC028	少女夢天使	模擬策略	VGA	AdLib／聲霸卡／GM		未定
GFC029	模擬師父	模擬策略	VGA	AdLib／聲霸卡		未定 未定
巨智 出品	摩登管家婆	家庭 管理系統	單色／ 彩色		無	1000
巨智 出品	摩登助理	個人 管理系統	單色／ 彩色		無	600

"＊" 記號者爲英文版產品。

角色扮演專欄



地圖及背景刻畫細膩，精緻考究，戰鬥模式及特殊效果，讓您欲罷不能。

人物採SD造型逗趣、活潑



採明快側視角度、動作幽默有趣，是漢堂暢銷遊戲之一。

武打動作依專家精心考據設計，然不同的RPG。



己熱賣中